FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

品質には万全を期していますが万一故障、不良などご不明な点がございましたら、下記当社までご連絡ください。

I'MAX
株式会社アイマックス
〒146 東京都大田区千鳥3丁目12番7号
☎03-3758-0111

ファミリーコンピュータ

IMX-I7

ファミコン®

囲碁入門

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

I'MAX

©1991 I'MAX

使用上の注意

1)テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
2)長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
3)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
4)ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
5)カセットの端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
6)シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
7)このゲームは、バッテリーバックアップ機能がついています。電源を切る場合は、リセットボタンを押しながら、スイッチを切ってください。そのまま電源スイッチをON・OFFしたり、電源を入れたままでカセットを抜き差ししたりすると、記憶した内容が消えてしまうことがあります。

ごあいさつ

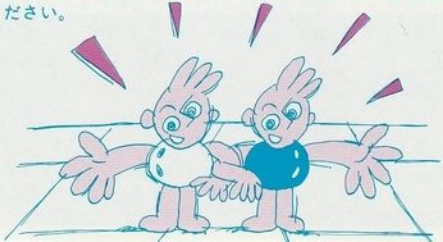
このたびはアイマックスの「囲碁入門」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい方法でご愛用ください。なお、本書の巻末には保証書が添付されておりますので、たいせつに保管してください。

もくじ

このソフトの特色	5	対局条件の設定	20
メニューとゲームの流れ	6	対局画面の見方	21
ゲームを始める前に	8	対局中のボタン操作	22
コントローラの使い方	9	コマンドメニューの使い方	24
ゲームの始め方	10	感想戦	29
ルール寺子屋	11	対局内容のバックアップ	30
基礎から／ルールへん	12	検定の館	31
基礎から／ちしきへん	15	答の選択	32
応用へ	16	判定	32
いざ対局	19	囲碁用語集	33

楽しい囲碁の世界へようこそ

囲碁は、人類が考え出した最高の知的遊技です。使用するのは、黒と白のたった2種類の石だけ、ルールもシンプルです。ところが、打つ人の個性がさまざまな石の形を織りなし、千変万化の魅力的な勝負が展開されます。まだ囲碁を知らない、というあなたも、このソフトを活用して、ぜひすばらしい囲碁の世界に入ってきてください。



このソフトの特色

「囲碁入門」は、機能盛りだくさんのソフトです。なかでも初級・中級者には、やさしく、たのもしい先生になってくれることでしょう。

★「動く」ルール解説……「ルール寺子屋」
棋譜を読み、頭の中で再現するのはたいへんです。このソフトのルール解説モードは、実戦さながらに打ち進めてくれるので、すぐに理解できます。

★コンピュータとの対局……「いざ対局」
19路盤の本格的な対局を楽しむことができます。

★対局条件を手軽に変更
置き石、制限時間などを手軽に変更でき、上級者も対局を十分楽しめます。

★棋力を判定……「検定の館」
実力検定モードがあり、どのくらい上達したかが、すぐにわかります。

メニューとゲームの流れ

ルール寺子屋

- 基礎ルール
  - 基礎から
    - 1 碁盤と碁石　2 囲碁とは
    - 3 石を取る　4 禁じ手
    - 5 コウ　6 石を生かす
    - 7 地　8 終わり方
  - 知識編
    - 1 布石とは　2 先手の決め方
    - 3 ハンディ
- 応用へ
  - 1 アタリ　2 石を取る　3 シチョウ　4 ゲタ
  - 5 オイオトシとウッテガエシ　6 連絡　7 キリ
  - 8 イキ　9 死　10 コウ

このソフトは、以下の図に示したようなメニューから構成されています。自分の目的のメニューを選択する際の参考にしてください。

いざ対局
- 設定
  - 対局　仮打　地合判定　終局　投了
- 続き
  - 感想戦　仮打　地合判定　対局　終了

検定の館 ― 出題 ― 実力判定

基礎から

知識編

いざ対局

検定の館

応用へ

ゲームを始める前に

カートリッジを差し込む

まず、このゲームのカートリッジを、ファミコン本体に差し込みます。この操作を行うときは、必ず本体の電源がOFFになっていることを確認してください。

電源をON！

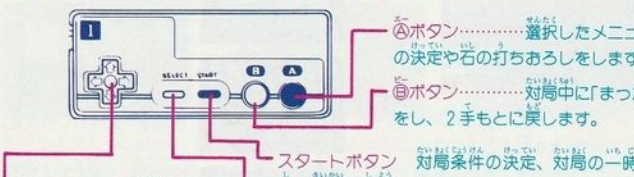
ゲームカートリッジをセットしたら、電源を入れます。タイトル画面（10ページ左）が現れるはずです。うまくスタートしない場合は、ファミリーコンピュータ付属の操作説明書を参照のうえ、機器の接続を点検しなおしてください。

ゲームの終わらせ方

ゲームを終了したいときは、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。また、対局内容を保存したい場合は、30ページの「対局内容のバックアップ」を参照してください。

コントローラの使い方

このゲームでは、メニューを選択したり碁石を打ったりする操作を、コントローラで行います。なお、コントローラⅡは、人間同士の対戦の場合には使用しますが、それ以外はすべてコントローラⅠで操作します。



ゲームの始め方

ゲームは次のような順序でスタートします。

タイトル画面…次の3つの項目のうち、いずれかを選ぶことができます。セレクトボタンまたは✚字ボタンの上下でカーソルを移動して選択し、Ⓐボタンで決定してください。

ルール寺子屋…入門者のために、囲碁のルールや基礎知識などを解説します。11ページへ。

いざ対局…実際に対局を行います。途中で中断した対局の続きもできます。19ページへ。

検定の館…実力テストです。あなたの棋力を4～12級の間で検定いたします。31ページへ。

ルール寺子屋

入門者のために、囲碁のルールの解説、基礎的な知識、そして初歩的な手筋の活用方法を、3人の講師が説明してくれます。いわば動く解説書です。では、3人の講師をご紹介いたしましょう。

正目上人（ルール担当）
囲碁のルールを、説明するコーナーじゃ。本などで読むより、ずっとわかりやすいぞ。

藤原定先（基礎知識担当）
実際に打ち始めるときに必要になる、基本的な事がらについて、わたくしがご説明いたしましょう。

忍者グズミ（手筋担当）
効果のある打ち方を手筋と申します。基本的な手筋をお教えしたあと、テストを実施いたします。

基礎から/ルールへん

タイトル画面で「ルール寺子屋」を選んだら、以下の順序で「ルールへん」を選択してください。8つの科目にわけて、囲碁のルールを解説します。

✚字ボタンの左右で「基礎から」を選択し、スタートかⒶボタンを押します。タイトルに戻りたいときは「終了」です。

✚字ボタンの左右で、1から8のいずれかの科目の番号を赤くして選択し、Ⓐボタンかスタートボタンを押してください。

選んだ科目の解説がスタートします。説明が一段落したときは、Ⓐボタンを押してください。解説が、先に進んでいきます。

基礎から/ルールへん

「ルールへん」には8つの科目があります。おもな内容は、以下のようになっています。

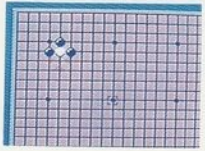
8つのメニュー

1 ごばんとご石……使用する道具の名前と大ざっぱな使い方
2 いごとは……囲碁の目的と石の打ち方の練習
3 石を取る……石の取り方と取った石の処理、そして取り方の実習
4 きんじ手……打ってはいけない2つの場合
5 コウ……コウに関する基礎知識
6 石を生かす……どんなかたちの石なら取られないか
7 地……勝敗の基準になる地とは
8 おわり方……終局の確認と地づくり、投了

科目の終了

一つの科目が終わると、続けるかどうかたずねてきます。このとき、「はい」か「いいえ」を選び、Ⓐボタンを押します。「はい」なら次の科目に、「いいえ」ならメニュー画面に戻ります。

カーソルを移動して石を打つ



途中でプレイヤーに、石を打ってもらうところがいくつかあります。盤面に赤く点滅する✜印がそこです。同時に小さな⛶印が現れます。✚字ボタンを押して⛶を移動します。この印（カーソル）を先ほどの✜印のところへ移動し、Ⓐボタンを押してください。✜印が出ない場合もあります。

「基礎から」のなかの「ルールへん」が終了したら、次は「ちしきへん」です。
「基礎から」のメニュー画面から、以下の手順で進んでください。

✚字ボタンの左で「次のページ」を選択し、Ⓐボタンかスタートボタンを押します。

✚字ボタンで1から3のいずれかを選び、スタートかⒶボタンを押します。

3つのメニュー

1　布石とは…よい石の配置　　2　先手の決め方…「にぎり」とコミ
3　ハンディ……「じょうせん」と「置き碁」、そして置石のかたち

応用へ

基礎を卒業したら、いよいよ応用です。囲碁の基本的な手筋を10の科目にわけて解説します。

「ルール寺子屋」のメニュー画面で、✚字ボタンの左右で「応用へ」を選択し、Ⓐボタンかスタートボタンを押します。

1から10の科目を同様に選択し、スタートかⒶボタンを押します。1～5は最初から表示されていますが、6～10は「次のページへ」を選択すると現れます。1～5に戻りたいときは「前のページに　もどる」を選びます。

応用へ

「応用へ」の10の科目の内容は、以下のとおりです。なお、各科目とも、最後に実力テストがついています。みごと合格してくださいね。

10の科目

1　アタリ……アタリのかたちと石の取り方のいろいろ
2　石を取る……逃げられない石のかたち
3　シチョウ……シチョウで石を取る
4　ゲタ……シチョウで取れない石の取り方
5　オイオトシとウッテガエシ……痛快な捨て石のだいご味
6　れんらく……ツギ、タケフなどで石を連絡する
7　キリ……キリの重要性
8　イキ……2眼を確保すれば生き、カケ眼になると死ぬ
9　シ……ナカデ、うちかきなどによる死
10　コウ……さまざまなコウのかたち

応用へ

実力テストと答の選択

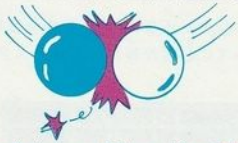
「応用へ」の各科目の最後に、10問の出題があります。✚字ボタンで、画面左下のA、B、Cのなかから正解を選択します。盤面でもA、B、Cが赤く表示されますので、確認のうえⒶボタンを押してください。

採点

10問全部に回答すると、採点表が表示されます。7問以上の正解で合格です。

いざ対局

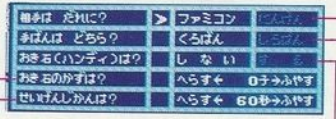
コンピュータとの対戦です。タイトル画面で「いざ対局」を選ぶと、次ページの「対局条件設定」に移ります。



ただし、バッテリーバックアップされた棋譜がある場合は、下の画面になります。✚字ボタンの上下で▶カーソルを移動して、以前の対局の「つづきをする」か「あたらしく　始める」かを選び、スタートボタンを押します。「つづき」の場合は、以前の棋譜を並べなおしてから対局再開となりますが、「あたらしく」の場合は、対局の条件設定の画面となります。

対局条件の設定

✚字ボタンの上下で▶カーソルを各項目に移動し、左右で条件を選択していきます。すべての設定が終わったら、スタートボタンを押してください。対局が始まります。



対局相手にファミコンか人間を選びます。人間を選ぶと、人間同士の対局となり、相手のプレイヤーはコントローラIIで操作します。

自分の手番を決めます。

置碁にするかしないかを決めます。

置石の数は2子から9子までで、前項で置碁を選択したときにだけ設定できます。

制限時間は、20〜150秒の間で設定できます。

対局画面の見方

対局は、画面右側の碁盤で行いますが、左側には、以下のようなさまざまなデータが表示されています。

手数　現在思考中の手が何手目かを表示します。

手番　白番か、黒番かを示しています。

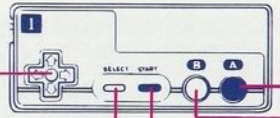
残り時間　各手番の、時間切れになるまでの秒数。

コマンドエリア　対局中に使用できるコマンド。詳しくは24〜29ページを参照してください。

アゲハマ　黒白双方のアゲハマ（取った石）の数です。

対局中は、コントローラの各ボタンは次のような働きをします。

✚字ボタン　盤上の〔〕カーソルを動かし、石を打つ位置を指定します。



Ⓐボタン　石を打ち下ろします。

Ⓑボタン　「まった」がかかり、局面が2手前に戻ります。

セレクトボタン
BGMのON／OFFが選択できます。
（次ページ参照）

スタートボタン
盤の下に「STOP」の文字が点滅し、制限時間の進行が停止します。もう一度押すと、再開します。

BGMのON／OFF

対局中にセレクトボタンを押すと、コマンドエリアがBGMの選択画面に変わります。✚字ボタンの下で▶カーソルを「なし」に移動してⒶボタンを押すと、音楽を消すことができます。

ただし、有効なのはその一局の間だけで、次の対局が始まると自動的に「あり」に戻ります。

制限時間と時間切れ

残り時間の表示の下に、鐘がぶら下がっています。残り時間の一の位が1秒になるたびに、この鐘が鳴って警告します。残り時間が0になってしまうと…鐘は落ちてしまい、時間切れの負けとなります。

コマンドメニューの使い方

対局中、碁盤左のコマンドエリアには、4つのコマンドが表示されます。「終局」と「投了」は対局を終了させるための命令ですが、「仮打」と「地合」は、考える手助けをしてくれるコンピュータ囲碁ならではの機能だと言っていいでしょう。

カーソルを碁盤の左端よりさらに左に移動させると、コマンドエリアのいちばん上の「仮打」のところに、カーソルが移動します。✚字ボタンの上下でコマンドを選択し、Ⓐボタンを押します。

仮打

対局を一時中断し、その局面に仮に石を置き、先の展開を研究するモードです。

石の打ち方は対局と同じです。ただし、コンピュータは打ちませんので、Ⓐボタンを押すたびに黒白の石が交互に打たれます。また、Ⓑボタンを押した場合は、1手ずつ戻ります。

仮打を始めると、コマンドは「地合」と「終了」だけになります。「終了」にすると対局が再開され、仮打した石はすべてクリアされます。「地合」については、次ページを参照してください。

地合

現在の黒白双方の地所を表示、計算します。形勢判断をわかりやすい形にして示してくれます。

このモードでは黒地は黒い×印、白地は白い＃印で表示され、死んでいるとみなされた黒石は㊥印、白石は㊦印になります。そして碁盤の下には、黒白双方の地の合計が表示されます。

コマンドは「仮打」と「終了」だけになります。「仮打」を選ぶと前ページの仮打モードに移行し、「終了」だと対局が再開されます。

終局

対局終了の意思表示のコマンドです。もう１目も得になるところがない、と思ったときに選択してください。手番の表示部分が「終局」と点滅し、１手パスされます。コンピュータ側からも、「終局」を申し込んでくることがあります。

終局の条件

黒白双方が連続して「終局」を選んだときに、終局の作業に移ります。一方が対局を続行する間は、終局にはなりません。ただし、手数や石が極端に多くなると「いしが おおすぎます」とメッセージが出、２手プラスされて自動的に終局することがあります。

終局の手順

双方が「終局」した場合は、以下の手順で勝敗判定します。

①「はんていに　はいります」とメッセージが表示されます。
②盤面に死石の候補を示します。死んでいるなら「はい」を選んでください。その石は除去され、アゲハマになります。「いいえ」だと盤上に残ります。
③死石候補の確認が終わると、ほかに死石があるかたずねてきます。ある場合は「はい」を選び、カーソルを死石に合わせてⒶボタンを押してください。ないときは「いいえ」を選ぶとⒷに移行します。
④死石がすべて除去されたら、「おわり」を選びます。
⑤地合を計算し、勝敗結果を表示します。

投了

対局中に負けを申し出て、対局を終了するコマンドです。「ちゅうおしで　○○のまけです。」とメッセージが表示され、対局を終了します。

感想戦

終局、投了、時間切れなどで対局が終了したのち、スタートまたはⒶボタンを押すと、下の画面が現れます。「はい」を選択すると感想戦に、「いいえ」ならタイトル画面に戻ります。

感想戦では、「感想戦」にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、1手ずつ対局を再現します。「仮打」「地合」は対局と同じ。「対局」を選ぶと、好みの局面から対局を続けることができます。

対局内容のバックアップ

バックアップ機能とは

このソフトには、バッテリーバックアップ機能がついており、対局の途中でリセットされた棋譜を記憶しています。次にプレイするときに「つづきをする」を選べば、対局を再現できます。

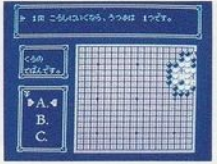
棋譜を残すには

対局中の場合は、人間の手番で、リセットスイッチを押しながら電源を切ってください。コンピュータの思考中にリセットすると、再現できない場合があります。感想戦では、リセットされた時点までの棋譜が保存されます。盤面に再現されていなかった手順は記録されません。

終局したらダメ

保存できる棋譜は、対局途中のものに限られます。投了や勝敗判定直後、感想戦終了時などにリセットした場合は、その棋譜は消えてしまいます。

検定の館



囲碁を覚えたての頃は、どんどん実力が上がっていくのが楽しくて仕方がないものです。そんな方のための“棋力検定”です。タイトル画面で「検定の館」を選ぶと、上の画面になります。

✚字ボタンの左右で扇カーソルを移動し、スタートまたはⒶボタンを押してください。「やってみる」なら出題画面に、「やめる」ならタイトル画面に戻ります。出題は用意されている300問の中から、ランダムに選ばれた20問です。

答の選択/判定

答の選択

盤面には、A、B、Cの３つの候補が示されています。✚字ボタンの上下を動かすと、画面左下のウィンドウの▶◀カーソルが移動し、同時に盤面でも選択された候補が赤くなります。画面上部のヒントを読んで次の一手を選択し、Ⓐボタンを押してください。なお、手番は常に黒番です。

判定

20問全部に回答すると、その結果により12〜４級の範囲で棋力を判定します。採点内容は表示されませんので、回答時のメッセージを参考に、正解、不正解を判断してください。なお、意味のわからない用語については、付録の用語集を参照してください。

付録

囲碁用語集

囲碁には、独特の用語、言い回しがたくさんあります。基本的な用語は、「ルール寺子屋」で解説していますが、収録しきれなかったものをここで一括して説明しますので、参考にしてください。

■アジ　周囲の状況しだいで、さまざまな手段をとれる状態

■あたま　石が盤の中央へ向かう点

■あつみ　カベ

■アテる　アタリにすること

■1間　1目あけて打つこと

■うき石　根拠のない石

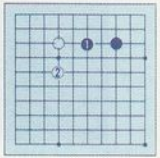
■大場　布石における要所

■オく　相手の地の中や急所に単独で石を打つこと

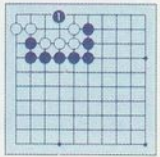
■オサエ　進路を止める手

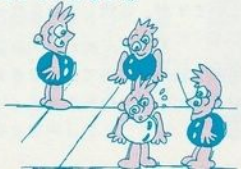
■オステナシ　じかには入っていけない形

1間



オキ





■カカエる　抱え込むように相手の1子を囲むこと

■カカリ　隅の相手の石に向かっていく手

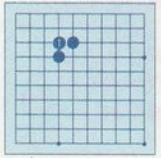
■からむ　複数の石を分断して攻める手

■緩着　なまぬるい（効果がいまひとつな）手

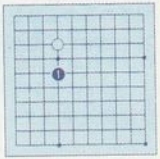
■グズむ　グズミに打つこと

■ケイマ　右図の形

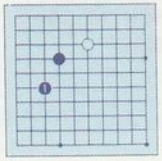
グズミ



カカリ



ケイマ



■コスミツケ　コスむ（１つ斜めに打つ）形で相手の石と接触する手、右図参照

■さえぎる　石の連絡を断つこと

■サガる　盤の端にのびること

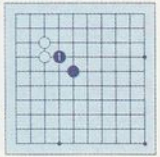
■シボリ　捨て石を使って外から攻めて、相手の石を固まりにしてしまう手

■シマリ　隅を確保する手

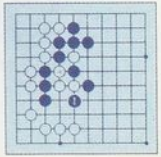
■シンを止める　相手の石の進路を止めること

■筋　石を効率よく働かせる打ち方（手筋）

コスミツケ



シボリ



■スソアキ　石の下方があいている状態

■スベる　２線から１線、または３線から２線へ、ケイマや大ゲイマを打つこと

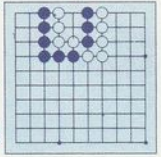
■セキ　互いに相手の石を取りにいくと取られてしまう状態（双方とも、生きている石として扱う）

■せめあう　黒白両方の石が、戦いながら盤の中央へ進んでいく状態

■先手（後手）　(1)対局で、先に打ち始めるほう
(2)相手に先んじて攻守の要に打てること
（この逆を「後手を引く」という）

■ダメ　(1)黒白どちらが打っても無価値な場所
(2)石の隣の空所

セキ



■ダメづまり　ダメ（前項の(2)の意味）がふさがって動けなくなること

■ツぐ　石をつなげること

■ツケ　単独の石で、相手の石に接触する手

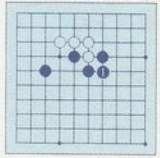
■ツケコシ　相手のケイマにケイマでツケる手

■ツメ　相手の石に詰め寄って、発展を妨害する手

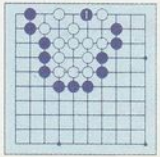
■手（になる）　手段があるという意味

■手ぬき　相手の手にかまわず、ほかに打つこと

ツギ



ツケコシ



■二立三析　2つの立った石から、3間まであけて石を展開すること

■ぬく　石を打ち上げること

■ノゾキ　石の切れ目のそばに打ち、次にキルぞ、という手

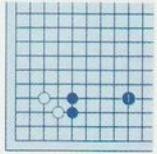
■ノビ　中央、外部などに、真っ直ぐに進む手

■はう　2線や3線を低く進むこと

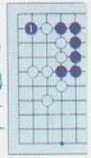
■ハサミ　相手の石をはさんで攻撃する手

■ハサミツケ　接触している相手の石を、反対側からハサミツケる手

二立三析



ハサミツケ



■ハネ　自分の石の斜めに打って、相手の石の進路を止める手

■ハネツギ　ハネてツグ手

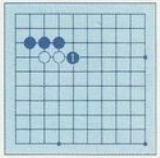
■ヒキ　自分の石のほうへ向かう（または相手から逃げる）手

■ヒラキ　3線か4線で自分の石から2～5間あけて展開する手

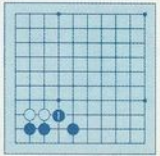
■ひろげる　地や模様を拡大すること

■フクレる　右図❶のようにふくれる手

ハネ



フクレ



■ぶつかる　相手の石に突き当たる位置に打つこと

■ふみこむ　相手の模様や地の中に入っていくこと

■フリカワる　相手に得をさせながらも、代償を求めて変化すること

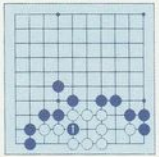
■ヘコむ　右図❶のへこむ手

■ホウリコむ　わざと相手の石の中へ単独に打ち、取らせる手

■マゲる　並んだ石から曲げて打つこと

ヘコむ

ホウリコむ



囲碁用語集

■まがり４目
曲がった形の４目の地

■眼あり眼なし
眼のある石と眼のない石の攻め合い

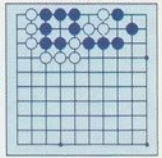
■模様
石の勢力圏

■ヨセ
終盤から終局まで、自分と相手の地の境界を確定すること

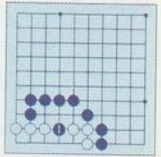
■ワリコむ
相手の石の間に割って入ること

■ワタリ
低い位置（ふつう１線から３線）で石を連絡する手

眼あり眼なし



ワリコミ



保証書

本書は、取扱説明書の注意書きに従った正常な使用における故障に対して、無料修理、無料交換をお約束するものです。お買い上げ月日、氏名、お買い上げ店名のないものは効力を発揮しませんので、購入されましたらすぐに記入欄に所定事項の記入をお願いいたします。また、本書はいかなる場合も再発行をいたしませんので、たいせつに保管してください。

保証期間１カ年

なお、保証期間をすぎた場合の修理・交換費用はお客様の負担となりますので、金額は係りまでお問い合わせください。

購入年月日	平成　年　月　日
お買上店名	
お客様名	TEL　（　）
ご住所	